

Зомбицид

ПАРОВАЯ ЭРА

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ ДЛЯ «ЗОМБИЦИДА»

**ПРАВИЛА
И МИССИИ**



Играть интересно



ГЛАВЫ

СОСТАВ ИГРЫ	2
ПАРОВАЯ ЭРА	4
РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА	5
РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ	5
Паровые кубики	5
На всех парах	5
Дозаправка опустошённых паровых вещей	6
Сохранение вещей	7
НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВЕЩЕЙ	8
Броня	8
Паровой нож	8
Паровая фляга	8
Вещи, дающие умения	9
НОВЫЙ КЛАСС: ИНЖЕНЕР	9
НОКАУТ И ГИБЕЛЬ	9
Мой маленький отряд	9
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ	10
ДАТЧИК ПАРА	10
ПАРОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ	10
Паровая машина	11
Переключатель	11
Сопло	11
НОВОЕ ОТРОДЬЕ: ПАРОВОЙ МОНСТР	12
НОВЫЕ ВЕЩИ: ИЗОБРЕТЕНИЯ	12
ПРАВИЛА КАМПАНИИ	13
ЛИСТ КАМПАНИИ	13
Сбор отряда	14
Панель ООК	14
Умения кампании	14
Бонусные действия	15
Сохранённые вещи	15
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ	15
Подготовка к партии	16
Взять карту цели	17
Ключевые слова	17
КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ:	
ОПАСНЫЕ ЧУДЕСА	17
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ	17
M1 – ПРОВОКАЦИОННЫЕ СЛОВА?	18
M2 – ЛОШАДЬ БЕЗ ИМЕНИ	19
M3 – ЧЕТЫРЕ РЖАВЫЕ ЛОШАДИ	20
M4 – ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ	21
M5 – ФОРТ БОЛТОН	22
M6 – ПАРОВАЯ ЛИХОРАДКА	23
M7 – СПЯЩАЯ МАШИНА	25
M8 – ЗАКАТАЕМ РУКАВА	27
M9 – КОНВОЙ	28
M10 – СБРОС ДАВЛЕНИЯ	29
НОВЫЕ УМЕНИЯ	30
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	31
ИГРОВОЙ РАУНД	32



СОСТАВ ИГРЫ

10 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



1 БЛОКНОТ С ЛИСТАМИ КАМПАНИИ (24 листа)



78 КАРТ ЦЕЛЕЙ



10 ФИГУРОК ВЫЖИВШИХ



Леонард

Тадеус

Ли

Энтони



Николас

Джина

Нора

Бонни



Мэрилин



Ричард



Паровой монстр

1 ОТРОДЬЕ



1 карта отряда
«Паровой монстр»

6 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



6 ПАРОВЫХ КУБИКОВ



87 КАРТ ВЕЩЕЙ

- УЛУЧШЕННЫЕ ВЕЩИ×57
 - Винчестер×2
 - Вода×6
 - Двустволка.×2
 - Динамит.×6
 - Дробовик×2
 - Кирка×2
 - Кольт «Миротворец»×3
 - Мачете×2
 - Много патронов×4
 - Много пуль.×4
 - Нож.×4
 - Обрез×2
 - Скофилд×3
 - Ремингтон×3
 - Сабля×2
 - Святая вода×6
 - Томагавк.×2
 - Цепная пила×2



- ИЗОБРЕТЕНИЯ×24
 - Бронежилет модели «Б52»×2
 - Бронежилет модели «Альфа»×2
 - Длинная рука×2
 - Кулак стрелка×2
 - Очки парового видения.×2
 - Очки меткого стрелка×2
 - Паровая фляга×6
 - Перчатки задиры.×2
 - Спринтерские сапоги×2
 - Сапоги для прыжков×2



- УЛУЧШЕННОЕ НАГРАДНОЕ ОРУЖИЕ×6
 - Винтовка «Фронтир Индастриз»..×1
 - Заводная винтовка доктора Клауса×1
 - Мамашин «успокоитель»×1
 - Патриотическая гильотинная сабля×1
 - Дестабилизированный пистолет..×1
 - Пистолет «Революм»×1



14 ЖЕТОНОВ

- Датчик пара ×1
- Жетон мобильной зоны появления ×1
- Струи пара (вкл/выкл) ×6
- Переключатель (вкл/выкл).. ×6





ПАРОВАЯ ЭРА

Мы живём в другом мире — мире будущего. Понадобилось несколько десятилетий, чтобы отбросить наши разногласия. Но в конечном счёте мы сплотились в единую нацию и сделали шаг в будущее. В эпоху пара!

Повседневная жизнь изменилась, и мы предлагаем американскую мечту всем смельчакам, готовым покорять новые рубежи. Железные дороги под управлением крупнейших транспортных компаний соединяют большую часть городов, помогая путешествовать быстро и безопасно. Экономический подъём позволил инженерам воплотить в жизнь самые смелые изобретения. А дорога на Запад открывает новые возможности. Дикие территории, огромные ресурсы и новая, лучшая жизнь! Пар несёт нас в эти многообещающие земли, защищает от опасностей и возвещает о новом рассвете цивилизации.

И всё же...

Ходят слухи, что приграничные города стирает с лица земли загадочный недуг, что люди сходят с ума и впадают в кровожадную ярость. Что это за экзотическая болезнь? Кто знает, да и, честно говоря, какая разница? Прогресс не остановить. Вперёд, на всех парах, во имя науки!



«Паровая эра» — это дополнение для игры «Зомбицид: Живым или не очень», действие которого разворачивается в альтернативной версии Дикого Запада. США использовали свои обширные ресурсы для гораздо более интенсивного развития паровых технологий, чем это было в нашей реальности. Железные дороги здесь распространены повсеместно, и многие люди используют различное оборудование, работающее за счёт пара.

В этом буклете содержатся расширенные правила «Зомбицида» в мире шестерёнок и механизмов, а также полноценная сюжетная кампания.

Соберите отряд и исследуйте Болтонский Рубеж — городок на Диком Западе, питаемый умопомрачительным лабиринтом из паровых машин и труб. Пройдите целую кампанию, во время которой латунная мечта превратится в кошмар с участием зомби, и наблюдайте за тем, как будут развиваться умения выживших!

Что такое кампания? Это серия миссий, объединённых общей историей, а выжившие — её герои. Каждый выбор, сделанный игроками при прохождении кампании, оказывает непосредственное влияние на происходящие события. По ходу кампании выжившие развиваются, получая новые умения и сохраняя между миссиями добытое ими мощное оружие. Однако лучшая награда — это не добыча,



АНТОН

а воспоминания об истории, которую вы пережили вместе со своими друзьями.

«Опасные чудеса» — это кампания из 10 миссий, в которой используются расширенные правила из этого дополнения, в том числе новые правила вещей: теперь выжившие могут использовать их в усиленном режиме «на всех парах», бросив особые паровые кубики, но есть вероятность, что оружие при этом будет опустошено. С помощью этих кубиков также можно (при удачном броске) сохранить свои вещи между миссиями.

В расширенных правилах также появляются паровые машины, на которых и основан сюжет кампании «Опасные чудеса». Сопла паровых машин можно использовать для дозаправки опустошённого парового оружия, но их может сломать паровой монстр — новое отродье, подвергающее выживших опасности. Берегитесь: горячий пар заполняет улицы, мешая видимости выживших и угрожая сварить их заживо!

Не забывайте во время игры следить за датчиком пара, который также является жетоном первого игрока. Держите эту новую энергию под контролем, иначе, если давление станет слишком высоким, партия будет проиграна!



«Паровая эра» — это дополнение для игры «Зомбицид: Живым или не очень».



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Поначалу паровым оружием пользовались лишь смельчаки, и, конечно же, происходили несчастные случаи. Однако технология развивалась, и сейчас даже ваша бабушка сможет безопасно стрелять из парового пистолета. Что вы сказали? Да, конечно, опытный владелец может дать полную нагрузку, использовать оружие, так сказать, на всех парах и получить впечатляющий результат. Но тут, знаете ли, есть небольшой риск! Показать вам, как это делается? Легко!

Энергия пара теперь используется не только в паровозах: она завоевала весь Дикий Запад. Расширенные правила отображают паровую революцию и вводят в игру «Зомбицид: Живым или не очень» новые механики. Они используются в кампании «Опасные чудеса» (стр. 17), а также могут применяться в отдельных миссиях вне кампании.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ



Колоды улучшенных карт и наградного оружия заменяют соответствующие колоды вещей из базовой игры «Зомбицид: Живым или не очень». Колода изобретений используется только во время миссий кампании «Паровая эра». Эти колоды используют новые правила пара и сохранения предметов.

В дополнении «Паровая эра» представлены несколько колод с картами вещей, использующих особые паровые кубики.

- Колоды улучшенных карт и наградного оружия из дополнения «Паровая эра» заменяют соответствующие колоды из игры «Зомбицид: Живым или не очень». На улучшенных картах указаны значения паровых бонусов и сохранения, которые подробно описаны далее. Для того чтобы их использовать, просто замените соответствующие колоды их улучшенными версиями.
- Колода изобретений используется в кампании и с фрагментами игрового поля из дополнения «Паровая эра».

ВАЖНО: несмотря на то, что у карт изобретений есть требования к фрагментам игрового поля, игроки могут использовать их в миссиях и кампаниях, которые придумают сами!

ПАРОВЫЕ КУБИКИ



На всех паровых кубиках вместо результата «1» указан символ опустошения.

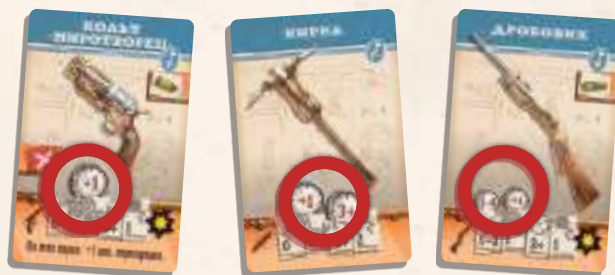
Паровые кубики используются так же, как и обычные кубики, но вместо результата «1» на них указан особый символ опустошения.

Если в результате броска такого кубика выпадает символ опустошения, примените соответствующий игровой эффект.

НА ВСЕХ ПАРАХ

Регулятор пара? Ничего об этом не знаю.

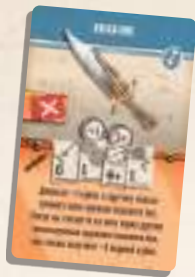
Ричард



У этого оружия есть эффекты пара. Паровые бонусы позволяют бросить дополнительные кубики во время атаки против зомби, а также улучшают дальность, точность или позволяют делать перезарядку без затраты действия. Но будьте осторожны! Использование оружия на всех парах может опустошить его, и оно будет бесполезным, пока не сделать его дозаправку.



Перед совершением боевого действия с паровым оружием, у которого есть символ датчика пара, игрок может объявить, что он использует оружие **на всех парах**. Тогда во время этого боевого действия игрок использует паровые бонусы, предлагающие альтернативные и улучшенные характеристики и игровые эффекты.

- Он добавляет указанное количество **паровых кубиков** к обычным кубикам. Игрок не может уменьшить количество добавляемых паровых кубиков. Всё или ничего.
- **Оружие ближнего боя** получает улучшенную точность (значение на 1 ниже). *Задирь, бейте сильно и так, чтобы наверняка!*
- У **винтовок** увеличивается дальность (увеличенная дальность учитывается при выборе атакуемой зоны ещё до объявления, что оружие будет использоваться на всех парах). *Зоркие горожане, возрадуйтесь!*
- **Пистолеты** получают автоматическую перезарядку (которая совершается сразу после использования пистолета). *Стрелки, ведите шквальный огонь, как будто завтра никогда не наступит!*
- У некоторых видов оружия есть и другие эффекты пара, указанные на картах.





Некоторые вещи (например, нож) могут давать дополнительные паровые кубики. То же самое делает классовая способность инженера (стр. 9) и некоторые умения (стр. 30)!




Паровые кубики используются как обычные кубики: они добавляют попадания, если выпавшие на них результаты соответствуют значению точности используемого оружия. Однако если получен хотя бы 1 результат с символом  на **любых** паровых кубиках (и ТОЛЬКО на паровых кубиках, так как на обычных кубиках нет символа ), это означает, что оружие **опустошено**.

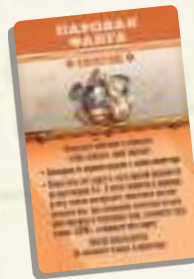
Разверните карту опустошённого оружия на 180 градусов сразу после того, как выполнили боевое действие. Это оружие нельзя будет использовать, пока вы не совершите его дозаправку (см. врезку). Опустошённое оружие всё равно считается картой вещи. Оно всё ещё занимает место в инвентаре, и его можно сбросить или обменяться им с другим выжившим (при обмене не происходит автоматическая дозаправка).

- Паровые кубики нельзя перебрасывать, если только игровой эффект прямо не указывает это сделать. Умение «Счастливчик» и карта «Много патронов» не влияют на паровые кубики, а вот умение «+1 паровой переборс» — влияет!
- Опустошённое оружие теряет все свои характеристики (включая значение сохранения, см. стр. 7) и особые эффекты, пока вы не совершите его дозаправку.
- Оружие для обеих рук позволяет бросить паровые кубики сразу с двух карт. Каждый символ  будет означать, что одно из этих оружий стало опустошённым. Поэтому оба оружия станут опустошёнными, если выпадет 2 (или больше) результата .



Выпал символ ? Разверните карту вещи. Теперь её нельзя использовать, пока вы не совершите её дозаправку!

ДОЗАПРАВКА ОПУСТОШЁННЫХ ПАРОВЫХ ВЕЩЕЙ







Использование паровой фляги — самый практичный, но не единственный способ дозаправки опустошённых вещей.

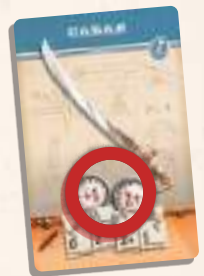
Опустошённые вещи можно дозаправить несколькими способами:

- Сбросить паровую флягу.
- Выживший с классом «инженер» может потратить 1 действие и опустошить 1 вещь, чтобы дозаправить другую (стр. 9).
- Потратить 1 действие в зоне с активным соплом (стр. 11).



ПРИМЕР 1: Бонни использует саблю на всех парах. При атаке этим оружием игрок должен бросить 2 обычных кубика и может бросить 1 паровой кубик. Точность увеличивается с 3+ до 2+! Бонни бросает 3 кубика и сверяется со значением точности 2+.

Результат броска обычных кубиков —  и , поэтому Бонни получает 1 попадание. Результат  не вызывает опустошения оружия, так как это обычный кубик.


На паровом кубике выпало , что также добавляет ещё одно попадание благодаря улучшенному значению точности! Таким образом, атака Бонни нанесла 2 попадания.

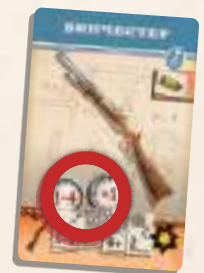


ПРИМЕР 2: Нора использует винчестер на всех парах. Она бросает 2 обычных кубика и 1 паровой кубик. Дальность оружия при этом увеличивается с 1-3 до 1-4.

Результат броска обычных кубиков —  и , что даёт Норе 2 попадания.

На паровом кубике выпало !

Таким образом, результатом этой атаки стали 2 попадания и 1 символ . Сначала Нора распределяет полученные попадания по обычным правилам, а затем разворачивает карту винчестера. Из этой винтовки нельзя стрелять, пока её не дозаправят!





ПРИМЕР 3: Ричард при атаке двумя мачете использует их на всех парах. Каждое мачете позволяет бросить 1 обычный кубик и 1 паровой кубик. Таким образом, Ричард бросает 2 обычных кубика и 2 паровых кубика и сравнивает полученные результаты с улучшенной точностью 2+.

Результат броска обычных кубиков — и , что даёт 2 попадания. На паровых кубиках выпадает и , что даёт 1 попадание и 1 символ .

Таким образом, результатом этой атаки стали 3 попадания и 1 символ . После распределения всех попаданий Ричард разворачивает одно мачете. Другое мачете всё ещё можно использовать.



ПРИМЕР 4: Тадеус при атаке двумя обрезами использует их на всех парах, имея в инвентаре карту «Много патронов». Каждое используемое им оружие позволяет бросить 2 обычных кубика и 1 паровой кубик. Таким образом, Тадеус бросает 4 обычных кубика и 2 паровых кубика, сравнивая полученные результаты с точностью 3+.

Результат броска обычных кубиков — , , и , что даёт 2 попадания.

На паровых кубиках выпадает сразу 2 символа .

Поскольку паровые кубики нельзя перебросить, то после розыгрыша этой атаки оба обреза станут опустошёнными. Тем не менее игрок может использовать карту Тадеуса «Много патронов», чтобы перебросить 4 обычных кубика и попытаться улучшить результат!

СОХРАНЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Эта винтовка когда-то принадлежала моей матери, а она получила её от деда. Ма уже внесла в неё пару изменений. Я тоже кое-что подкрутил и надеюсь передать это оружие своим детям. Поверь мне: всё, что нужно для использования пара, — это держать голову холодной, а воду — горячей!

Игроки могут захотеть сыграть несколько партий в «Зомбицид» одними и теми же выжившими либо сыграть в кампанию вроде той, что представлена в этом дополнении. В этом случае значение сохранения на карте демонстрирует работоспособность вещи, которая позволяет выжившему хранить её у себя между миссиями.



Правило сохранения позволяет выжившему перенести карту вещи из одной миссии в следующую. Чем мощнее оружие, тем труднее его сохранить!

Все карты в инвентаре каждого выжившего сбрасываются в конце каждой миссии, за исключением карт вещей, на которых указано значение **сохранения**. Для каждой такой карты бросьте соответствующее число паровых кубиков:

- Если получен хотя бы 1 результат с символом , карта вещи сбрасывается. Считается, что между миссиями она была повреждена и больше не может использоваться по назначению.
- Если не получено ни одного результата с символом , выживший сохраняет у себя эту карту вещи и автоматически получает её при подготовке к следующей миссии вместе с положенными стартовыми вещами. Перед началом игры выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом.

ПРИМЕЧАНИЕ: результаты, полученные при броске на сохранение карты, нельзя перебрасывать.

ВАЖНО: у опустошённых карт вещей **НЕТ** значения сохранения, и поэтому они не переносятся из одной миссии в следующую. **Убедитесь, что всё паровое оружие заправлено перед окончанием партии!**

ПРИМЕЧАНИЕ: если сразу несколько групп игроков попеременно проходят кампанию и сохраняют вещи между партиями, в какой-то момент у выживших может не оказаться достаточного количества карт вещей определённого типа. В этом случае игроки сами решают, кто из выживших получит нужные карты вещей, а кто потеряет их.

ПРИМЕР: Джина завершает миссию с цепной пилой (сохранение 6), ножом (сохранение 4), парой обрезов (сохранение 5) и картой «Много патронов» (нет значения сохранения).

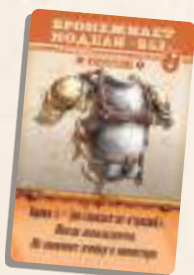
- Поскольку у карты «Много патронов» нет значения сохранения, она сбрасывается.
- Джина бросает 6 паровых кубиков за цепную пилу: , , , , , . Одного выпавшего символа опустошения достаточно, чтобы потерять это оружие и сбросить его карту.
- Джина бросает 4 паровых кубика за нож: , , , . Символов опустошения нет, и Джина оставляет у себя нож на следующую миссию.
- Джина бросает 5 паровых кубиков за первый обрез: , , , , . Символов опустошения нет, так что обрез тоже остаётся у Джини.
- Джина бросает 5 паровых кубиков за второй обрез: , , , , . 2 символа опустошения! Второй обрез сломан, и его карта сбрасывается.

НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВЕЩЕЙ

«Запатентованное снаряжение. Находится под высоким давлением. Хранить вдали от огня, острых предметов и животных». Ха-ха, ага, конечно!

Некоторые вещи, представленные в дополнении «Паровая эра», обладают особыми игровыми эффектами. Они описаны далее.

БРОНЯ



Бронезилет модели «Б52» защищает владельца от зомби с помощью бросков брони.

Выживший, в инвентаре которого есть карта со значением брони (например, «Бронезилет модели «Б52», у которого есть значение «Броня 4+»), может сделать бросок брони, чтобы избежать атак зомби. Бросьте столько кубиков, сколько атак зомби пытается избежать выживший. Подсчитайте, на скольких кубиках результат равен значению на карте брони или превосходит его. Именно столько атак зомби получится предотвратить. Вы сами выбираете, какую именно атаку предотвратит каждый успешный бросок кубика.

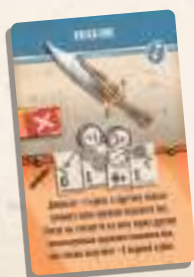
- С помощью броска брони нельзя предотвратить ранения, нанесённые отродьями, и гибель от эффектов, уничтожающих всех действующих в зоне, зато можно предотвратить попадания в своих.
- Если у выжившего несколько карт брони, их значения не складываются. Когда зомби атакуют этого выжившего, он выбирает одну из своих карт брони и после этого делает бросок брони.

ПРИМЕР: Энтони, на котором бронезилет модели «Б52» (броня 4+), получает атаки от 2 ходоков и парового монстра. Паровой монстр — это отродье, так что броня не защищает от ранений, которые оно наносит.

Оба ходока совершают свои атаки. Энтони бросает 2 кубика (по одному за каждую атаку зомби), надеясь получить 4+ (значение брони). Результат броска — \blacksquare и \boxtimes : 1 успех! Одна атака ходока предотвращена.

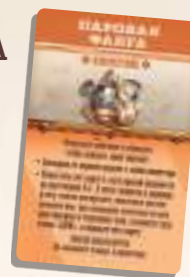
В итоге Энтони получает 2 ранения: одно от парового монстра и ещё одно от ходока.

ПАРОВОЙ НОЖ



Паровая версия ножа добавляет дополнительный кубик к атаке, а при атаке на всех парах — ещё и дополнительный паровой кубик.

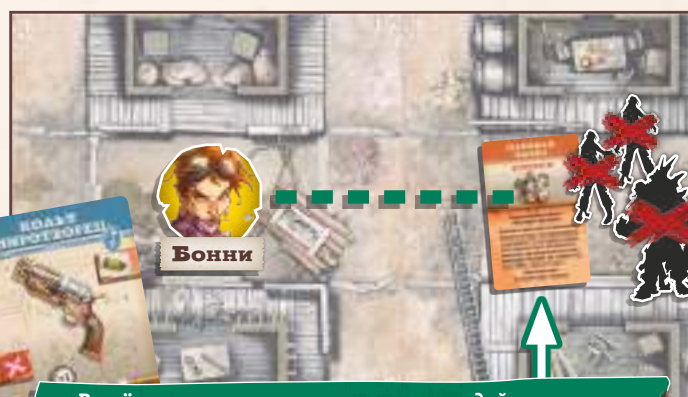
ПАРОВАЯ ФЛЯГА



Паровые фляги — бесценный ресурс для всех, кто пользуется паром!

Потратив 1 действие, выживший может сбросить паровую флягу (будучи изобретением, она не занимает места в инвентаре, см. стр. 12), чтобы применить один из следующих эффектов:

- Дозаправить опустошённое паровое оружие, находящееся в его инвентаре. Если дозаправляемое оружие находится в ячейке руки или любимого оружия, его можно немедленно использовать по обычным правилам.
- Поместить паровую флягу в зону прямой видимости на расстоянии 0–1. Поднять флягу больше нельзя. С этого момента во флягу можно выстрелить, совершив действие дистанционного боя (игнорируя приоритет целей). При попадании уничтожьте всех действующих в атакуемой зоне (включая отродий), положите туда жетон «БУМ!» и сбросьте эту карту. Выживший получает все полагающиеся ОА.



ВЕЩИ, ДАЮЩИЕ УМЕНИЯ



Некоторые паровые вещи дают своим владельцам умения. Эти умения описаны на странице 30.

ПРИМЕЧАНИЕ: у изобретений (стр. 12) есть особая способность. Они не занимают место в инвентаре! Держите их рядом с пластиковой панелью выжившего.

НОВЫЙ КЛАСС: ИНЖЕНЕР



Николас, Леонард, Мэрилин и Джина — инженеры.
Энергия пара кипит в их крови и в их головах!

«Паровая эра» — дополнение, основанное на паровых технологиях, и некоторые выжившие используют его возможности максимально эффективно. Это инженеры — гении, улучшающие всё, что попадёт к ним в руки. Они бесценны в любой команде, использующей для уничтожения зомби энергию пара.

- Классовая способность: **«На всех парах: +1 кубик: бой»**. Инженеры получают преимущество от умения «+1 кубик: бой», когда атакуют на всех парах. При выполнении боевого действия (и в ближнем бою, и на дистанции) инженер бросает на 1 кубик больше. Если инженер атакует двумя оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждое оружие. То есть всего +2 кубика.
- Классовая способность: **«Срочная дозаправка»**. Один раз в ход инженер может потратить 1 действие и опустошить 1 паровое оружие из своего инвентаря по своему выбору, чтобы дозаправить другое паровое оружие из своего инвентаря. Если дозаправляемое оружие находится в ячейке руки или любимого оружия, его можно немедленно использовать по обычным правилам.

ПРИМЕР: *окружённый зомби Леонард опустошил цепную пилу, совершив ближнюю атаку на всех парах. Карта цепной пилы разворачивается. Своим следующим действием Леонард использует классовую способность «Срочная дозаправка». Он опустошает кольт «Миротворец» из рюкзака, чтобы дозаправить цепную пилу. Теперь кольт «Миротворец» нельзя использовать, и его карта разворачивается. Зато цепная пила снова в строю, и её карта возвращается в исходное положение.*

НОКАУТ И ГИБЕЛЬ

Среди выживших есть неофициальный, но нерушимый договор. Если ты знаешь, что ближайший госпиталь находится в соседнем штате, то можешь рассчитывать на свой отряд: они будут сражаться за тебя, если сам ты уже не можешь защититься.

По правилам базовых игр серии «Зомбицид» всякий раз, когда выживший погибает, партия считается проигранной. Однако если вы играете кампанию, это правило заменяется на правило нокаута, которое даёт дополнительное время, чтобы спасти павшего товарища, прежде чем он окончательно умрёт.

Выживший, потерявший свой последний пункт здоровья, считается нокаутированным (НО НЕ ПОГИБШИМ). Положите его фигурку набок в той зоне, где он находится, и сбросьте все его карты вещей (броски на сохранение не совершаются).

С этого момента и до конца **следующего (не текущего)** игрового раунда этот выживший считается жетоном цели. Любой выживший может поднять его, выполнив действие «Взять цель». Если за это время фигурку нокаутированного выжившего не возьмут, он погибает.

- Если кто-то взял фигурку нокаутированного выжившего, поместите её на планшет персонажа, соответствующего фигурке. Он не считается погибшим, но не принимает участие в игре до следующей миссии.
- Если никто **не взял** фигурку нокаутированного выжившего, он окончательно **погибает**. Уберите его фигурку и проверьте, не сказано ли в задачах миссии, что она считается проигранной при гибели любого выжившего. Игроки не могут выбирать погибшего выжившего в последующих миссиях до конца кампании.

ПРИМЕЧАНИЕ: *отслеживайте, кто из выживших погиб, чтобы убедиться, что он не будет принимать участие в последующих миссиях кампании.*

При подготовке к следующей миссии игрок за погибшего выжившего может выбрать себе другого выжившего. Если он не использует правило «Мой маленький отряд» (см. далее), игрок берёт для нового выжившего новый лист кампании. Также это приводит к потере всех вещей, ООК, бонусных действий и умений кампании (см. стр. 14) предыдущего выжившего.

Если во время партии не осталось выживших (они все нокаутированы или погибли), кампания считается проигранной для всех игроков.

МОЙ МАЛЕНЬКИЙ ОТРЯД

Обратите внимание, что в кампании «Опасные чудеса» (стр. 17) у каждого игрока есть собственный отряд. Это означает, что, если текущий выживший погибает, игрок может выбрать для следующей миссии другого представителя своего отряда. Этот новый выживший наследует все игровые эффекты, записанные на листе кампании.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Давление, может, и великовато, и бардак повсюду, но я вижу в этом возможности. Столько запчастей вокруг, столько зомби, на которых можно проверить мои новые изобретения!

Леонард

В этом разделе описаны правила, касающиеся кампании «Опасные чудеса». Но вы также можете использовать их в своих собственных миссиях с фрагментами игрового поля из этого дополнения!

ДАТЧИК ПАРА

Осторожнее с этим датчиком! Знаешь, как долго я везла его из Нью-Йорка и сколько это доставило хлопот? Позаботься о паре, и пар позаботится о тебе!

Джина



Датчик пара заменяет жетон первого игрока. Каждый раз, когда жетон передаётся от игрока к игроку, давление растёт, оказывая на игру большое влияние!

Датчик пара не только показывает уровень давления в паровой системе всего города, но и является жетоном первого игрока. Если не указано иное, в начале миссии стрелка датчика пара стоит на делении 0. Во время каждой конечной фазы она двигается на 2 деления вперёд, а затем датчик пара передаётся следующему игроку.

Если значение датчика пара достигает 14 (или выше), то выживший, стоящий в начале своего хода в зоне с активной струёй пара (стр. 11) или совершающий действие в такой зоне, получает 1 ранение. Горячий пар никак не влияет на зомби.

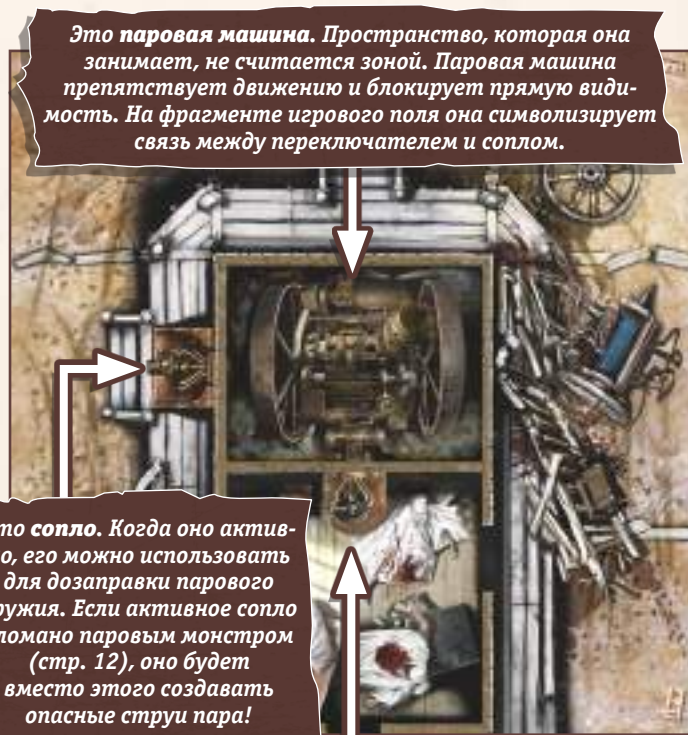
Как только значение на датчике пара достигнет 20, партия будет проиграна. Вся сеть паровых труб сломается и взорвётся!

ПАРОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

— Зачем ты ходишь с этой дурацкой сковородкой? Вот, у нас есть паровые пистолеты. Господи, да ты можешь взять хоть паровую саблю и резать зомбаков десятками!

— В какой-то момент, приятель, у машин кончится вода. И вот тут придёт время таких, как я!

Ли и Энтони



Это паровая машина. Пространство, которая она занимает, не считается зоной. Паровая машина препятствует движению и блокирует прямую видимость. На фрагменте игрового поля она символизирует связь между переключателем и соплом.

Это сопло. Когда оно активно, его можно использовать для дозаправки парового оружия. Если активное сопло сломано паровым монстром (стр. 12), оно будет вместо этого создавать опасные струи пара!

Это переключатель. Когда он в положении «вкл.», сопло активно, а когда в положении «выкл.», сопло неактивно.

Фрагменты игрового поля из дополнения «Паровая эра» (фрагменты с номерами от 13 до 18) считаются паровыми. На каждом из них есть паровая машина, переключатель и сопло. Три этих устройства вместе представляют собой целую машину, расположенную на этом фрагменте игрового поля. Это очень ценные, но потенциально опасные инструменты.

ПАРОВАЯ МАШИНА

Пространство, которое занимает паровая машина, не считается зоной. Таким образом, машина препятствует движению и блокирует прямую видимость. В пространство с паровой машиной нельзя войти, и с ней нельзя взаимодействовать.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

- Дёрни переключатель!
- Какой?
- Тот, на котором написано «Опасно»!



Используйте переключатели для включения и выключения паровых машин.

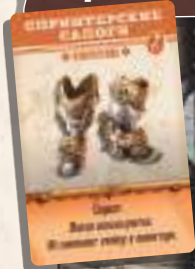
Переключатель контролирует паровую машину. Любой выживший, находящийся в зоне с переключателем (независимо от наличия там зомби), может потратить 1 действие, чтобы перевернуть жетон соответствующего переключателя на другую сторону.

«Вкл.»: сопло на этом фрагменте игрового поля становится активным. Пар производится!

«Выкл.»: сопло на этом фрагменте игрового поля становится неактивным.

Если не указано иное, все переключатели в начале игры находятся в положении «вкл.».

Карты изобретений (стр. 12) можно найти только в тех зонах внутри зданий, в которых есть переключатель. Выжившие, идущие по пути технического прогресса, должны обыскивать эти зоны при каждом удобном случае!



СОПЛО

Пар дарит мощь всем и каждому. Давайте дадим трупам почувствовать вкус настоящей свободы!



Активные сопла можно использовать для дозаправки паровых вещей. Однако паровой монстр может ломать сопла, заставляя их вместо этого производить неконтролируемые струи пара!

Любой выживший, находящийся в зоне с **активным** соплом (помните: чтобы оно было активным, переключатель должен находиться в положении «вкл.»), может потратить 1 действие (независимо от наличия там зомби), чтобы **дозаправить** одну любую опустошённую паровую вещь из своего инвентаря. Просто верните соответствующую развёрнутую карту в исходное положение. Если дозаправляемое оружие находится в ячейке руки или любимого оружия, его немедленно можно использовать по обычным правилам.



АКТИВНОЕ, но сломанное сопло испускает струю пара. По возможности держитесь от него подальше!

НЕАКТИВНОЕ, но сломанное сопло ничего не делает... пока что. Поместите в зону с ним жетон неактивной струи пара. Он перевернётся, как только сопло станет активным.

Сопло ломается, когда в зону с ним входит паровой монстр (стр. 12). С этого момента оно всё ещё может менять статус на активное или неактивное, но **использовать для дозаправки опустошённых вещей его больше нельзя.**

- Будучи активным, сломанное сопло производит облако пара. Поместите в зону с этим соплом жетон струи пара активной стороной вверх. **Активная струя пара блокирует прямую видимость (для всех действующих, включая зомби).** Как только значение на датчике пара (стр. 10) достигает 14 (или выше), любой выживший, начинающий свой ход в зоне с активной струей пара или совершающий там действие, получает 1 ранение. Горячий пар не наносит ранений зомби.
- Из неактивного сломанного сопла течёт вода. Поместите в зону с этим соплом жетон струи пара неактивной стороной вверх.

⚙️ НОВОЕ ОТРОДЬЕ: ПАРОВОЙ МОНСТР

Каким бы страшным ни казалось это чудовище, не убегайте, если не хотите, чтобы у вас кончился пар и вы оказались беззащитными против орд зомби. Всегда держите под рукой вкусное угощение для парового монстра, и он от вас отстанет. Динамит и взрывающиеся паровые фляги как раз подойдут!



Паровой монстр ломает все сопла на своём пути, заполняя город горячим паром.

Отродье «Паровой монстр» — главный антагонист дополнения «Паровая эра». Чтобы добавить его в игру, замешайте его карту в колоду отродий во время подготовки к партии. После этого паровые фрагменты будут использоваться в полную силу: **паровой монстр ломает все сопла на своём пути**, заполняя игровое поле струями пара. Это серьёзная проблема для выживших!

- **Наносит:** 1 ранение.
- **Для уничтожения нужно:** 3 урона (или любой эффект, уничтожающий всех действующих в зоне, например динамит или паровая фляга).
- **Даёт адреналина:** 5 очков.
- **Особые правила:**
 - Паровой монстр является отродьем.
 - Все сопла в зоне, в которую входит паровой монстр, ломаются.

⚙️ НОВЫЕ ВЕЩИ: ИЗОБРЕТЕНИЯ

- Эй, народ, смотрите, что я нашёл!
- Это... э-э-э... а что это такое?
- Я не знаю!
- Надень и нажми на кнопку!



Карты изобретений (у них рубашка оранжевого цвета с серебристой рамкой) можно найти только при обыске тех зон внутри зданий, в которых есть переключатель.

Изобретения — это карты вещей с рубашкой оранжевого цвета и характерной серебристой рамкой, которые формируют отдельную колоду. Аналогично другим колодам, во время подготовки к игре карты изобретений перемешиваются и помещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Выживший, совершающий обыск в зоне внутри здания, в которой есть переключатель, берёт карту из колоды изобретений.

Изобретения не занимают ячейки в инвентаре. Держите их рядом с пластиковой панелью выжившего! Они считаются всегда используемыми.

ПРИМЕЧАНИЕ: изобретения не используют паровые кубики. Они не могут стать опустошёнными, поэтому инженер не может использовать их для дозаправки паровых вещей.



ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Тебе пришлось задержаться в Болтонском Рубеже, но ты здесь с верными друзьями.

Бонни

Правила кампании, подробно описанные в данном разделе, дополняют основные и расширенные правила игры «Зомбицид: Живым или не очень» и используются в кампании «Опасные чудеса» (стр. 17).

ЛИСТ КАМПАНИИ

О! Дайте-ка я сверюсь с чертежами. Кажется, я знаю, как использовать это изобретение!

Леонард



Лист кампании используется для отслеживания прогресса вашего отряда. В начале кампании каждый игрок получает собственный лист кампании из блокнота. Здесь будет записана история вашего отряда!

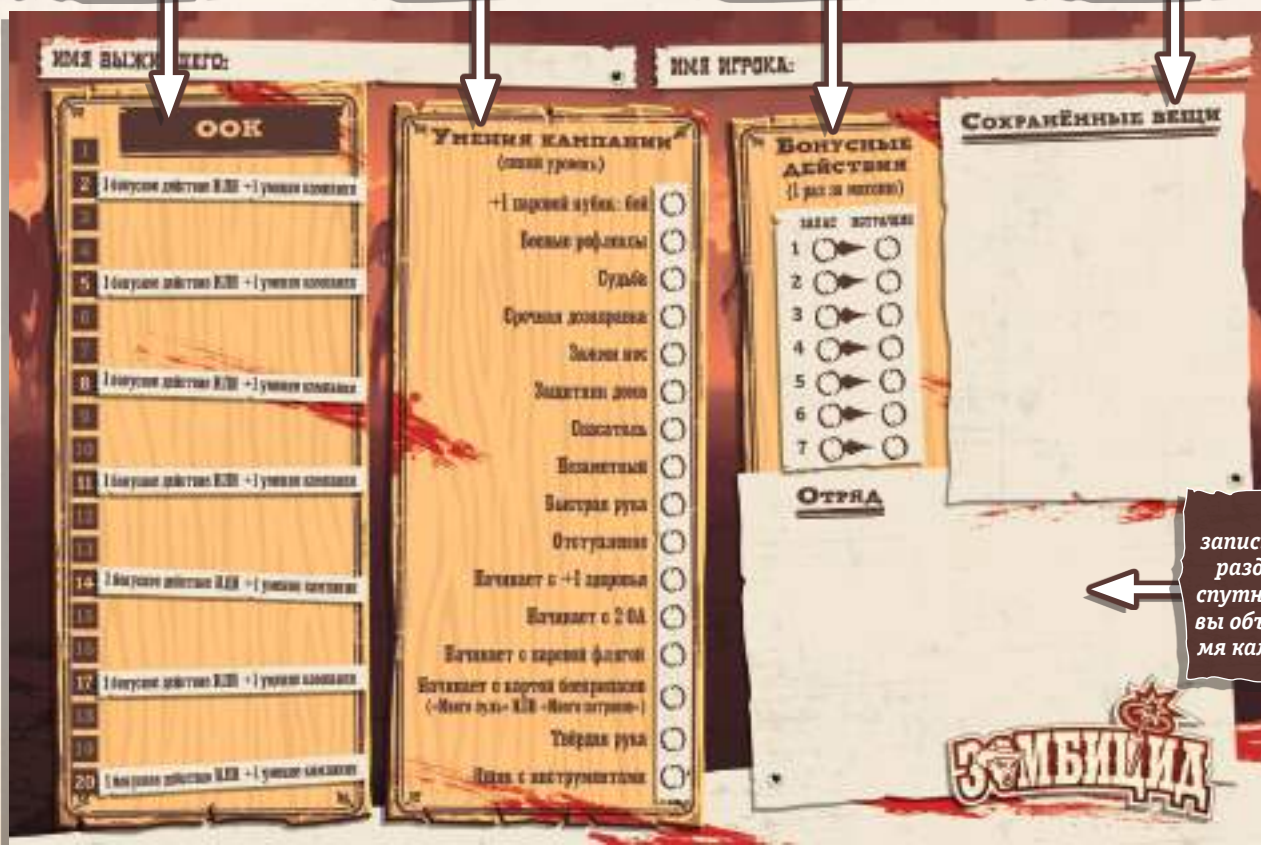
Описание каждого раздела листа кампании приведено ниже.

ПАНЕЛЬ ООК:
по мере получения ООК вашим выжившим отмечайте их здесь, зачёркивая по очереди квадраты с числами. Зачеркнув подсвеченный квадрат, выживший получает бонусное действие или умение кампании (стр. 14).

УМЕНИЯ КАМПАНИИ:
каждый раз, когда выживший получает умение кампании, выберите его из списка и зачеркните круг справа от названия (стр. 14). Умение кампании можно использовать немедленно.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:
каждый раз, когда выживший получает бонусное действие, зачёркивайте один круг из запаса. Выживший может иметь несколько бонусных действий, но каждое из них можно использовать только раз за миссию (стр. 15). Бонусные действия можно использовать немедленно.

СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ:
записывайте в данный раздел листа вещи, которые этот выживший сохраняет на следующую миссию (стр. 15).



ОТРЯД:
записывайте в данный раздел листа имена спутников, с которыми вы объединились во время кампании (стр. 14).

СБОР ОТРЯДА

Каждый игрок контролирует собственный отряд — банду, которую создаёт его стартовый выживший (с которым игрок начинает прохождение кампании). Представители отряда записываются на листе кампании игрока.

Каждый раз, когда выживший заканчивает миссию, являясь лидером новых спутников, игрок записывает их имена на своём листе кампании, формируя по ходу кампании собственный отряд. Спутники, не присоединившиеся к отряду, не сохраняются на следующую миссию. Во время подготовки к новой миссии игрок может выбрать любого представителя своего отряда, за которого будет играть. Пришедший на замену выживший наследует все игровые эффекты, записанные на листе кампании.

Если выжившего убивают, его нельзя выбирать в последующих миссиях до конца кампании (ни в качестве выжившего, ни в качестве спутника). Игрок может выбрать любого представителя своего отряда, которым продолжит проходить кампанию (см. «Мой маленький отряд», стр. 9), или выбрать нового выжившего и взять для него новый лист кампании.

- Кампания считается проигранной, если выживших, которых можно выбрать, больше не осталось.
- Выживший может принадлежать только к одному отряду. Иными словами, в разных отрядах не могут находиться копии одного и того же выжившего и игроки не могут находить одних и тех же спутников в разных миссиях.
- Игроки могут свободно обмениваться представителями отрядов между миссиями.

ПРИМЕЧАНИЕ: в описании миссии будет указано, должен ли выживший начать миссию с назначенным ему спутником.



ПАНЕЛЬ ООК

На протяжении всей кампании выжившие накапливают очки опыта кампании (ООК), за которые они получают бонусные действия и умения кампании:

- 1 ООК, когда выживший впервые за миссию достигает оранжевого уровня опасности.
- 1 ООК, когда выживший впервые за миссию достигает красного уровня опасности.

Как правило, выживший может получить 2 ООК за миссию. При игре с ультрарежимом (см. стр. 43 правил игры «Зомбицид: Живым или не очень») повторное достижение указанных уровней опасности не учитывается. В некоторых миссиях выжившие могут получить дополнительные ООК.

ПРИМЕР: во время первой миссии кампании уровень опасности Норы поднялся до оранжевого, но не до красного. Она получает 1 ООК, и игрок ставит крест в квадрате «1» раздела «ООК» своего листа кампании. Это ООК останется у него до конца кампании (или пока этот выживший не погибнет).

Полученные ООК сохраняются на протяжении всей кампании: добавляйте соответствующие новые отметки по мере увеличения полученных отрядом ООК. За определённое количество ООК (подсвечено на листе кампании) начисляются награды: **выживший получает их немедленно и может использовать в том же ходу, в котором они были получены.** При получении каждой награды выживший должен выбрать либо бонусное действие, либо умение кампании.

ПРИМЕР: теперь игроки выполняют вторую миссию. Благодаря тому, что её уровень опасности вновь поднялся до оранжевого, Нора получила ещё одно ООК. Теперь у неё 2 ООК, что позволяет ей получить награду. Игрок выбирает между бонусным действием и умением кампании.

УМЕНИЯ КАМПАНИИ

Сражаясь с зомби, ты раскроешь свой истинный потенциал, возможно даже для самого себя. А ещё ты, вероятно, узнаешь пару трюков. Продолжай учиться!

Нора

Зарабатывая ООК, отряд может получить умение кампании по вашему выбору из списка перечисленных умений на листе кампании. Зачеркните круг рядом с выбранным умением. **Каждое умение кампании можно получить только один раз.**

С этого момента выживший, выбранный на миссию, получает выбранное умение на синем уровне опасности в дополнение к любым умениям синего уровня, которые у него уже есть. Его можно использовать немедленно.

Некоторые умения кампании появляются в «Зомбициде» впервые и подробнее описаны на стр. 30.

ПРИМЕР: Нора получает умение кампании и выбирает умение «Твёрдая рука». С этого момента у Норы на синем уровне опасности есть два умения: «Спринт» и «Твёрдая рука!» «Твёрдую руку» можно использовать немедленно.



ЛИ

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пар можно сравнить с яростью. Он творит чудеса, если его сдерживать и применять в нужное время против нужной цели... дав ему свободу, разумеется.

Николас

Зарабатывая ООК, отряд может получить бесплатное действие, которое **раз за миссию** можно потратить по своему усмотрению.

В рамках одной кампании эту награду можно выбрать несколько раз. Зачеркните соответствующее количество кругов «запаса» в разделе «Бonusные действия» листа кампании.

Каждый раз, когда выживший выполняет своё бонусное действие, отмечайте это **карандашом** в круге «Потрачено» рядом с этим действием. Выживший может выполнить несколько бонусных действий в течение одного хода.

Запас полностью восстанавливается в конце каждой миссии: для этого сотрите свои метки из кругов «Потрачено».

ПРИМЕР: на протяжении кампании *Николас* трижды получил награду «+1 бонусное действие». Во время каждой миссии он может потратить 3 бонусных действия по своему усмотрению, а в конце каждой миссии он восстановит все свои потраченные бонусные действия.

СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ

Правила сохранения вещей (стр. 7) позволяют отряду перенести свои вещи из одной миссии в следующую. Чтобы упростить отслеживание таких вещей, игроки могут записывать их карандашом в этом разделе.



⚙️ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Нашествие зомби показало истинное лицо многих горожан. Никогда не знаешь, что может сделать добрый человек перед лицом смерти или ещё чего похуже. Так давайте узнаем, будет весело!

Мэрилин

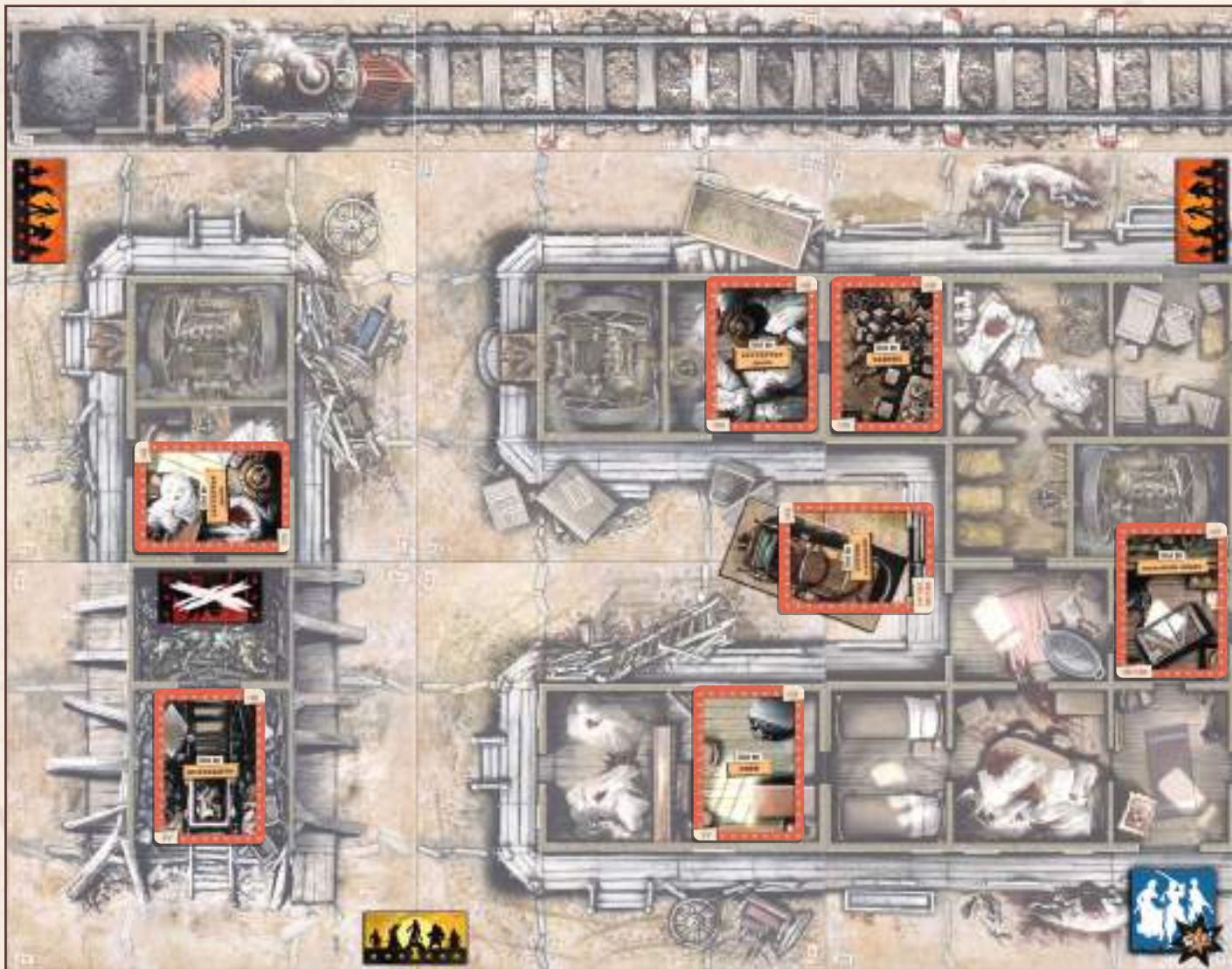
В миссиях кампании жетоны целей заменены на карты целей. Эти карты оформлены так, чтобы игроки размещали их в определённых зонах (обычно, но не всегда, это зоны с целями), — рисунок на их рубашке совпадает с рисунком на соответствующем фрагменте игрового поля. **Не читайте текст на лицевой стороне карты цели, пока её не возьмёт выживший, иначе это испортит вам впечатление от игры!**



ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Для каждой миссии кампании предназначена отдельная стопка карт целей, которая называется **набор целей**. Все карты целей разделены на стопки в соответствии с номером миссии на обороте (M1, M2 и так далее), и каждая стопка находится в своём пакетике. Не смотрите лицевые стороны карт в этих стопках до тех пор, пока игра не укажет вам это сделать. При подготовке к очередной миссии кампании возьмите карты из пакетика, соответствующего номеру миссии, и разложите на игровом поле так, как указано в разделе подготовки к партии. **Для упрощения подготовки на каждой карте цели указан номер фрагмента поля, куда её необходимо положить.**

Некоторые карты целей, называемые **заметками**, размещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Во время миссии выжившие могут принять решения, в результате которых им будет предписано прочитать определённую заметку.



Пример раскладки при подготовке к миссии.

Это заметки. По ходу партии игроки могут попасть в определённую ситуацию или сделать выбор в соответствии с картами целей, в результате чего им необходимо будет зачитать текст определённой заметки. Например, карта цели № 10 может поставить перед выбором между двумя вариантами, и результат каждого из них будет описан в соответствующей заметке: № 1 или № 2.



ВЗЯТЬ КАРТУ ЦЕЛИ

Карты целей помещаются в зоны целей. Выжившие могут брать их аналогично жетонам целей.

Каждый раз, когда выживший берёт карту цели, он зачитывает её вслух, чтобы все игроки могли насладиться её текстом и применить указанный на ней эффект. В тексте карты слово «выживший» обозначает выжившего, взявшего эту карту цели. Некоторые карты могут сподвигнуть игроков обсудить какое-либо решение. Помните, что **«Зомбицид»** — это кооперативная игра!

Если не сказано иное, после применения эффекта карта цели сбрасывается. На некоторых картах указано «держите её лицевой стороной вверх»: в этом случае положите её лицевой стороной вверх в качестве напоминания в ту зону, откуда она была взята, либо рядом с игровым полем.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

На некоторых картах целей указаны ключевые слова, написанные заглавными буквами, которые связывают эти карты с другими картами целей по сюжету.

ПРИМЕР: Тадеус берёт карту цели и зачитывает её текст, в котором указано, что он нашёл укреплённый армейский сундук. В нём может быть ценное оружие, но открыть его можно только КЛЮЧОМ. Карта цели возвращается обратно в свою зону.

Позже Мэрилин берёт другую карту цели, на которой сказано, что у мёртвого кавалериста она находит КЛЮЧ. Теперь сундук, который нашёл Тадеус, можно открыть!



КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: ОПАСНЫЕ ЧУДЕСА

«Опасные чудеса» — это кампания из 10 миссий для 6 выживших. В кампании используются правила базового набора «Зомбицид: Живым или не очень», а также все правила этого дополнения. Раздайте каждому выжившему лист кампании, проходите миссии в порядке возрастания их номера и наслаждайтесь историей!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ

ВСЁ ВКЛЮЧЕНО

В этих миссиях нет ограничений по классам для стартовых выживших.

ПОПУТЧИКИ

- Если в описании миссии не указано иное, миссия **НЕ СЧИТАЕТСЯ** проигранной, если спутник погибнет.
- В большинстве миссий требуются выжившие определённых классов, которые станут спутниками после того, как будут найдены в ходе игры.

Если закончились фигурки нужного класса, вы можете выбрать выжившего другого класса.

В случае, если у вас не хватает фигурок выживших для добавления нового спутника, просто никого не добавляйте: вы спасли человека, он благодарит вас и уходит по своим делам.

M1 – ПРОВОКАЦИОННЫЕ СЛОВА?

СРЕДНЕ / 60 МИНУТ

«Добро пожаловать в Болтонский Рубеж», — поприветствовал плакат, когда наш паровоз, идущий до Чикаго, медленно остановился. У нас было время на передышку: можно было размяться и купить провизии, наполнить локомотив углём и запастись воды на всех.

Мы сразу заметили, что что-то не так, едва лишь сошли на платформу. Что здесь произошло? Повсюду брызги крови. На секунду повисла тишина, а издали донеслось несколько выстрелов и крики. Неужели началась война? Пассажиры немедленно повалили обратно в вагоны. Но некоторые из нас, включая меня, вызвались сходить и посмотреть, что происходит. О! К нам идут люди. Какие-то они болезненные и недружелюбные. Эй, они вообще непохожи на живых!

Необходимые фрагменты поля: 2R, 10R, 12R, 14V, 15R, 16V, 17R и 18R.

ЗАДАЧИ

Расследовать. Возьмите все карты целей.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка.

- Сопла на фрагментах поля 16V и 17R сломаны. Положите в их зоны жетоны струй пара активной стороной вверх.

12R	10R
2R	15R
14V	17R
18R	16V

		
Стартовая зона выживших	Жетон шума	Зоны появления
		
7x Карты целей	5x Жетоны переключателей	Активная струя пара



ДЖИНА



M2 – ЛОШАДЬ БЕЗ ИМЕНИ

СРЕДНЕ / 60 МИНУТ

Станцию заполнили зомби! Нас отрезали от поезда, и нам надо как можно скорее выбраться из города. Мы спасёмся, если найдём лошадь для каждого. Давайте поищем их и поедем в Чикаго, навстречу восходящему солнцу.

Болтонский Рубеж — современный город. Здесь повсюду паровые машины и трубы. Эти инженерные шедевры выглядят прекрасно, даже несмотря на нашествие зомби. Когда вся эта суматоха закончится, мы обязательно сюда вернёмся!

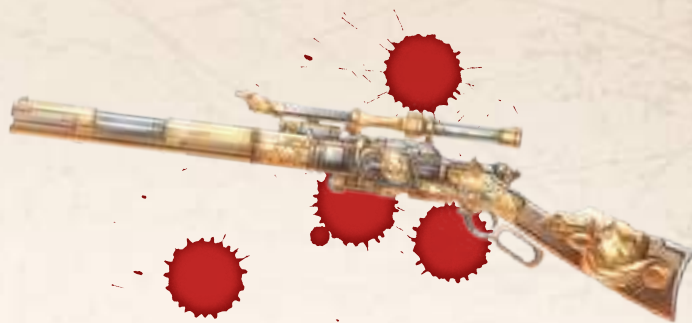
Необходимые фрагменты поля: 1V, 8R, 9R, 13R, 14V, 16V, 17R и 18V.

ЗАДАЧИ

Найти лошадей. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Заполучите лошадей.** Возьмите карты целей № 10 (фрагмент поля 8R) и № 3 (фрагмент поля 13R).
- 2. Уходите.** Всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

У этой миссии нет особых правил.



16V	18V	13R	9R
17R	14V	1V	8R



Стартовая зона выживших



Зоны появления



Жетон шума



10x
Карты целей



1x
Заметка



5x
Жетоны переключателей



Зона выхода



МЗ – ЧЕТЫРЕ РЖАВЫЕ ЛОШАДИ

СЛОЖНО / 60 МИНУТ

Надо устроиться на ночь. В «Четырёх ржавых лошадях» раньше был игорный дом, где обычно собирались преступники, не попавшиеся властям. Это неприметное место, которое можно укрепить против зомби. К тому же паровые машины там в отличном состоянии!

К счастью или нет, но здесь безлюдно. Внутри есть зомби, да и на хвосте у нас целая орда. Мы захватим «Четыре ржавые лошади», как минимум на время. Там даже могут быть ванны! М-м-м, горячая ванна...

Необходимые фрагменты поля: 1R, 5R, 8V, 15V, 16R и 17R.

ЗАДАЧИ

Обезопасьте игорный дом. Выполните эти задачи в любом порядке:

- **Исследуйте.** Возьмите все карты целей.
- **Зачистите.** Переместите жетоны мобильных зон появления и жетон появления отряда в стартовую зону появления (см. особые правила).

ЗАТЕМ

- **Обезопасьте.** Уничтожьте стартовую зону появления (см. особые правила).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Очищающий пар.** Жетоны мобильных зон появления и жетон появления отряда (и активный, и неактивный) перемещаются в стартовую зону появления, когда в их зоне взрывается паровая фляга.

Как только все жетоны появления перемещены в стартовую зону появления, выжившие могут взорвать их таким же способом и выиграть миссию!



15V	1R	5R
8V	17R	16R



МЧ – ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

СЛОЖНО / 90 МИНУТ

Возможно, у нас есть ещё один шанс найти лошадей: дилижансы! В Болтонском Рубеже была отличная почтовая станция, а кареты использовались для борьбы с засадами. Несколько полудохлых бывших клиентов нас не остановят.

На подходе к почтовой станции в полную силу бьют струи пара. Все паровые машины в окрестностях работают на полной мощности, а все сопла разбиты. Похоже, защитники таким способом скрываются от зомби...

Но надолго от зомби никому не спрятаться.

Необходимые фрагменты поля: 5R, 8R, 9V, 14V, 16V и 18R.

14V	9V
18R	16V
8R	5R



Стартовая зона выживших	Жетон шума
3x Жетоны переключателей	2x Заметка
Активная струя пара	7x Карты целей
Зоны появления	

ЗАДАЧИ

Проверьте почтовую станцию. Возьмите карты целей № 7 (фрагмент поля 5R) и № 6 (фрагмент поля 8R).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
 - Все сопла сломаны. Поместите струи пара активной стороной вверх в указанные зоны.
 - Стрелка датчика пара устанавливается на значение 18. Это значение не увеличивается после каждого раунда.
- **Слишком горячо.** Переключатели нельзя повернуть в положение «Выкл.», пока не взяты обе карты целей «Повреждённая паровая машина» (карты целей № 3 и № 4).

М5 – ФОРТ БОЛТОН

СЛОЖНО / 60 МИНУТ

На «Четыре ржавые лошади» напали! Пока нас не было, зомби пришли на шум, который издавали наши друзья, и теперь здание в осаде. Здесь стало небезопасно. Нам надо прорвать окружение и спасти наш отряд. Иначе их скоро сметут!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 5R, 7V, 8V, 14R, 15R, 16V и 18R.

ЗАДАЧИ

Спасите свой отряд. Возьмите карты целей № 8 (фрагмент поля 1R) и № 9 (фрагмент поля 5R).

Партия считается проигранной, если зомби достигнут одной из отмеченных зон на фрагментах игрового поля 1R и 5R (в этих зонах на этапе подготовки размещаются спутники).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка.

- Кучи трупов на фрагментах игрового поля 1R и 5R неактивны.
- Поместите жетон шума стороной «БУМ!» вверх в отмеченную зону на фрагменте игрового поля 1R.
- Поместите по 3 случайных спутника в отмеченные зоны на фрагментах игрового поля 1R и 5R. С этими спутниками можно объединиться по обычным правилам.

- **Шумная компания.** В начале каждого игрового раунда кладите жетон шума стороной «БУМ!» вверх в отмеченную зону № 1 на фрагменте игрового поля 1R.



- **Баррикада!** Карта цели № 9 обладает эффектом баррикады и не позволяет зомби входить в здание с улицы. Эффект баррикады исчезает, когда любой выживший входит в эту зону здания.

15R	16V
18R	8V
14R	7V
1R	5R



М6 – ПАРОВАЯ ЛИХОРАДКА

СЛОЖНО / 60 МИНУТ

Многие наши друзья покинули «Четыре ржавые лошади», надеясь добраться до поезда и сбежать из заражённого города. Кого-то из них убили зомби, но многие всё ещё бегут, по пути отстреливаясь от мертвяков. Однако управлять паровозом — нелёгкое дело, и без нас им не выжить. Надо как можно скорее их спасти!

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2R, 4V, 9V, 10R, 11R, 13R, 15V, 16V и 17R.



ЗАДАЧИ

Спасите как можно больше спутников. Помните: в этой кампании миссия не считается проигранной, если кто-то из спутников погибнет. Когда на игровом поле не останется спутников, с которыми можно объединиться, прочтите заметку № 1.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Подготовка.

- Поместите в указанные зоны случайных спутников. Обратите внимание, что некоторые из них связаны с картами целей. Поставьте их фигурки поверх карт.

• **Жрите, мертвячки отродья!** Во время каждой конечной фазы в любом порядке по усмотрению игроков каждый спутник, с которым пока никто не объединился, совершает одну дистанционную атаку в любую зону по вашему выбору со следующими характеристиками:

- дальность 0–2 (в пределах прямой видимости);
- 1 автоматическое попадание (действует приоритет целей);
- урон 2.

Спутники не могут попасть в других выживших, и промахи не приводят к попаданию в своих, но правила приоритета целей применяются.

• **Спасение спутника.** Спутники покидают игровое поле, как только с ними объединяются. Лидер спутника получает 3 ОА.

- Со спутником, который не связан с картой цели, можно объединиться по обычным правилам.
- Со спутником, связанным с картой цели, объединиться можно только при определённых условиях. Как только выживший потратит 1 действие на объединение, прочитайте соответствующую карту цели.

• **Преждевременная кончина.** Если спутник погибает до того, как возьмут связанную с ним карту цели, сбросьте эту карту цели.



Стартовая зона выживших



Жетон шума



3x

Карты целей



1x

Заметка



6x

Случайные спутники без карт целей



3x

Случайные спутники, связанные с картами целей



Зоны появления



4x

Жетоны переключателей

1V	9V
15V	4V
13R	2R
16V	17R
11R	10R



М7 – СПЯЩАЯ МАШИНА

СЛОЖНО / 60 МИНУТ

Кажется, мы нашли способ выбраться из Болтонского Рубежа! Спасённый нами инженер рассказал о «Машине» — поезде, стоящем на запасных путях для мелкого ремонта. Это не самая последняя модель, но сойдёт и он. Нужно только проверить котёл локомотива перед запуском и восстановить давление пара в том районе, так как система труб там была отключена во избежание несчастных случаев.

А, ну а ещё там будут зомби. И это самая весёлая часть!

Необходимые фрагменты поля: 5V, 8V, 9R, 10R, 11V, 12V, 13R, 17V и 18R.

ЗАДАЧИ

Пробуждение машины. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Дайте свисток!** Поднимите значение датчика пара до 20. Эта партия не будет считаться проигранной, если значение датчика пара достигнет 20.
- 2. Покиньте игровое поле.** Поезд должен покинуть игровое поле со всеми выжившими внутри.

Партия будет считаться проигранной, если хотя бы один зомби покинет игровое поле на поезде или если на поезде, покинувшем игровое поле, не будет хотя бы одного выжившего.



8V	17V	10R
5V	18R	11V
9R	13R	12V

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
 - Каждый выживший **может** начать эту партию с любым спутником по своему выбору. Каждый инженер **должен** начать игру со спутником.
 - В команде **должен быть** хотя бы один инженер (выживший или спутник).
- **Необычный фургон.** Пока выжившие не возьмут карту цели, которая находится в зоне с фургоном, фургон нельзя использовать. Фургон нельзя перемещать.
- **Разогрейте котёл.** Стрелка датчика пара в начале миссии установлена на деление 0, и по обычным правилам это значение нельзя увеличить. Вам придётся найти способ, как поднять значение до 20 во время игры! Партия не будет считаться проигранной, если значение датчика пара достигнет 20.
- **Подвижной состав.** Поезд начнёт движение, как только значение датчика пара достигнет 20 и на его борту окажется инженер (выживший или спутник). С этого момента поезд уже не остановится!



						
Стартовая зона выживших	7× Карты целей	2× Заметка	3× Жетоны переключателей	Жетон шума	Фургон	Зоны появления



М8 – ЗАКАТАЕМ РУКАВА

СЛОЖНО / 90 МИНУТ

Наш новый поезд — «Машина», — скоро увезёт всех нас отсюда. Но перед этим нам нужно набрать угля для топок и припасов для всех нас.

Мы много кого спасли за последние несколько дней, и все они стали членами нашего отряда. Друзья присоединятся к нам в обыске территории. А потом все мы отправимся в новое путешествие!

Я бы не отказалась от новой одежды. Истребление зомби — грязная работёнка.

Необходимые фрагменты поля: 2V, 3R, 4R, 10R, 11V, 15R, 17R и 18R.

ЗАДАЧИ

Приготовьтесь к новому приключению. Возьмите все карты целей.

10R	2V	17R	15R
11V	18R	4R	3R

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Чем больше, тем веселее.** Каждый выживший начинает со спутником, выбранным из его личного отряда (если они у него есть). Выжившие также могут начать с дополнительными спутниками из личного отряда: они не дадут дополнительных классовых способностей, но будут полезны при сборе припасов!
- **Вход в фургон.** Фургон нельзя использовать, пока не взята карта цели, находящаяся в его зоне.



М9 – КОНВОЙ

ОЧЕНЬ СЛОЖНО / 90 МИНУТ

Наша верная «Машина» готова отвезти нас к следующей станции. Всем нужно собраться и сесть по вагонам. Сказать прощальное слово, ведь зомби с нашим планом не согласны. Ну и ладно, мы предоставим им множество весомых причин отпустить нас!

Однако стоит поторопиться. Уровень давления в паровой системе быстро повышается. Без инженеров, которые будут за ним следить, вся система развалится.

Необходимые фрагменты поля: 2R, 3V, 4R, 5R, 9V, 10R, 11R, 13V, 14V и 17V.

ЗАДАЧИ

Все на поезд! Эта партия не будет считаться проигранной, если значение датчика пара достигнет 20. Поднимите значение датчика пара до 20. После того как это случится, партия будет выиграна, если все выжившие (включая спутников и всех членов конвоя, см. особые правила) будут на борту поезда во время конечной фазы.

Партия будет проиграна, если любой выживший (включая спутников и представителей конвоя) нокаутирован.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Конвой.** Каждый выживший начинает партию с одним любым спутником, выбранным из его личного отряда (если они у него есть). Все остальные члены личных отрядов помещаются во время подготовки в стартовую зону выживших. Они формируют **конвой**.

Представители конвоя продолжают считаться выжившими. С ними нельзя объединиться, и другие выжившие не могут с ними взаимодействовать. В начале каждой конечной фазы представители конвоя передвигаются на 1 зону в сторону вагона (фрагмент игрового поля 11R), выбирая кратчайший маршрут и игнорируя зомби в своей зоне.

- **Исследователи.** Любая карта цели раскрывается в тот момент, когда попадает в зону прямой видимости представителя конвоя (НЕ простого выжившего). Выжившие, которых контролируют игроки, всё ещё могут брать эти карты по обычным правилам.



11R	10R
14V	13V
4R	17V
2R	3V
5R	9V



M10 – СБРОС ДАВЛЕНИЯ

СЛОЖНО / 90 МИНУТ

Покидая Болтонский Рубеж, мы услышали выстрелы вдали. Город вот-вот взорвётся, но там всё ещё есть живые! Быстро переглянувшись, мы приняли решение: людей бросать нельзя. Нам надо сбросить давление, чтобы появилось время на поиски последних выживших. Мы ещё можем успеть, но конец близок.

«Конец близок». Какая красивая фраза. Дайте-ка я её запишу.

Необходимые фрагменты поля: 3R, 4R, 10R, 11R, 13V, 15R, 16V и 17V.

ЗАДАЧИ

Пока, Болтонский Рубеж. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Найдите выживших.** Возьмите карты целей № 2 (фрагмент поля 3R), № 1 (фрагмент поля 4R) и № 3 (фрагмент поля 13V).
- 2. Уходите.** Всем выжившим нужно добраться до выхода. Выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
 - Все сопла сломаны. Поместите струи пара активной стороной вверх в указанные зоны.
 - Стрелка датчика пара устанавливается на значение 18.
- **Загадочная пометка.** Зелёный жетон цели нельзя подобрать.

17V	13V
3R	4R
16V	15R
11R	10R





НОВЫЕ УМЕНИЯ

В случае расхождения с основными правилами приоритетны правила умений. Эффекты перечисленных умений и бонусов вступают в силу немедленно. Применять их можно в тот же ход, в который вы их получили. То есть, если в результате действия уровень выжившего повысился и он приобрёл новое умение, это умение можно использовать сразу, но только в случае, если у персонажа ещё остались действия. Либо он может воспользоваться дополнительным действием, полученным от нового умения.

+1 доп. дозаправка — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое можно потратить на дозаправку опустошённого оружия (стр. 6).

+1 кубик на всех парах: [действие] — выживший бросает на 1 кубик больше при выполнении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»), когда совершает его на всех парах. Если выживший атаку-

ет двумя оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

+1 паровой переброс — не более 1 раза в каждый свой ход выживший может перебросить все паровые кубики для совершаемого действия. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается со свойствами вещей, которые позволяют перебрасывать паровые кубики.

Двойные паровые кубики — когда выживший совершает действие на всех парах с указанной вещью, он может удвоить количество бросаемых им паровых кубиков относительно количества, указанного на используемой им карте вещи.

Двойные паровые кубики: [вещь] — когда выживший совершает действие на всех парах, он может удвоить количество бросаемых им паровых кубиков относительно количества, указанного на используемой им карте вещи.

Зажми нос — выживший берёт карту вещи (только из колоды вещей базового набора игры) всякий раз, когда последний зомби в его зоне уничтожается (из-за действий самого выжившего, другого выжившего или любого игрового эффекта). Это умение работает в любой зоне — даже в зоне улицы — и может применяться несколько раз в течение одного хода. Эффект этого умения НЕ считается обыском.

Инженер — выживший считается инженером (см. стр. 9) в дополнение к своему стартовому классу.



Крепыш — этот выживший игнорирует первое полученное ранение во время каждой атаки в фазе зомби и при попадании в своих во время действия дистанционного боя другого выжившего.

На всех парах: [эффект] — выживший получает преимущество от указанного умения или игрового эффекта, когда атакует на всех парах.

Отвод пара — выживший может дозаправить опустошённую вещь, находясь в зоне с активным (и несломанным) соплом или в соседней с ним зоне. Прямая видимость для этого не требуется.



Отступление — когда зомби появляются на игровом поле в зоне с этим выжившим или в соседней с ним зоне, выживший может немедленно выполнить доп. движение без затраты действия. Такое передвижение также не требует затраты дополнительных действий, если в зоне с выжившим есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается. Выживший может использовать это умение по разу на каждую раскрытую карту зомби.

Срочная дозаправка — один раз в ход инженер может потратить 1 действие и опустошить 1 паровое оружие из своего инвентаря по своему выбору, чтобы дозаправить другое паровое оружие из своего инвентаря. Если дозаправляемое оружие находится в ячейке руки или любимого оружия, его можно немедленно использовать по обычным правилам.

Судьба — выживший может использовать это умение раз в ход, когда берёт карту вещи. Он может сбросить взятую карту и вместо неё взять другую из той же колоды.

Суперсила — урон, который наносит оружие ближнего боя в руках выжившего, считается равным 3.

Твёрдая рука — можете игнорировать других выживших, когда вы промахиваетесь, используя дистанционное оружие. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (например, динамит).

Ящик с инструментами — каждый раз, когда во время действия ближнего или дистанционного боя выживший получает 1 или несколько результатов , он может сбросить карту парового оружия соответствующего типа (ближнего или дистанционного боя), чтобы проигнорировать все эти результаты .



★ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ★

АВТОРЫ ИГРЫ:

Рафаэль Житон, Жан-Батист Лувье, Николя Рау и Давид Прети

РАЗВИТИЕ:

Фель Баррос и Фабио Тола

ПРОИЗВОДСТВО:

Ребекка Хо, Тьяго Аранья, Марсела Фабрети, Гильерме Гулар, Айседора Лейте, Тьяго Мейер, Шафик Ризван, Кеннет Тан и Грег Варгис

ИЛЛЮСТРАЦИИ:

BigChild Creatives, Collateral Damage Studios, Эдуард Житон, Николя Фруктус, Джорджия Ланца, Саид Джалаби, Джереми Мейсон, Стефано Морони, Дэни Орицио, Симон Тессуто и Проспер Типальди

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Габриэль Бурги, Марк Бруйон, Маттео Череза, Луиза Комбал, Фабио де Кастро, Макс Дуарте и Юлия Феррари

РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР:

Венсан Фонтейн, BigChild Creatives, Джейсон Хендрикс, Арагорн Маркс, Эльфрид Перошон, Карлес Вакеро и Рафаль Зелаэо

РЕДАКТОР:

Эрик Келли

КОРРЕКТОРЫ:

Адам Криер, Эрик Келли, Джейсон Копп и Эрви Дуби

АРТ-ДИРЕКТОР:

Матье Арлу

ИЗДАТЕЛЬ:

Давид Прети

© 2024 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are preassembled and unpainted.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:

Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО

ПРОИЗВОДСТВОМ:

Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО

ДЕПАРТАМЕНТА:

Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

Валентин Магюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:

Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК:

Алексей Белов

ГЛАВНЫЙ

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Дарья Великсар

КОРРЕКТОР:

Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

ИГРОВОЙ РАУНД

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ФАЗ:

1

ФАЗА ИГРОКОВ

Первый игрок по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке. Когда он это сделает, право хода получает следующий участник партии по часовой стрелке. Изначально каждый выживший может совершить 3 действия из приведённого списка. Если в правилах не указано иное, каждое действие разрешено совершать несколько раз в ход.

• **ДВИЖЕНИЕ:**

Передвиньтесь на 1 зону (потратьте дополнительные действия, если в вашей зоне есть зомби).

• **ОБЫСК (РАЗ В ХОД, ГОРОЖАНЕ — ИСКЛЮЧЕНИЕ):**

Это действие можно совершить только в зоне внутри здания, в которой нет зомби. Возьмите карту из колоды вещей.

• **УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ:**

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре так, как хочет. Также в рамках этого действия он имеет право обмениваться любым числом карт с 1 другим выжившим в своей зоне, который тоже может упорядочить свой инвентарь без затраты действий.

• **БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:**

Действие ближнего боя: в ячейке руки должно быть оружие ближнего боя.

Действие дистанционного боя: в ячейке руки должно быть дистанционное оружие.

• **ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ** в зоне выжившего.

• **ПОШУМЕТЬ:**

Поместите в зону выжившего жетон шума стороной «Бах!» вверх.

• **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ:**

Все неиспользованные действия сгорают.

После того как все игроки завершат свои ходы, разыграйте передвижение Поезда

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАВЕРШАТ СВОИ ХОДЫ:

2

ФАЗА ЗОМБИ

ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ: АТАКА ИЛИ ДВИЖЕНИЕ

Каждый зомби тратит 1 действие, совершая одно из двух:

• **АТАКА:**

Зомби, находящийся в одной зоне хотя бы с одним выжившим, атакует его.

• **ДВИЖЕНИЕ:**

Зомби, которые никого не атаковали, двигаются.

В первую очередь зомби идут к выжившим, которых видят, а затем — к источнику шума. Выбирайте кратчайший маршрут. Если есть несколько маршрутов одинаковой длины, разделите зомби на равные группы (если зомби нечётное количество, игроки выбирают, в каком направлении пойдут «лишние»).

ВАЖНО: бегуны выполняют сразу 2 действия за активацию. После того как все зомби совершили первое действие, бегуны активируются повторно и совершают второе действие.

ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

• Всегда раскрывайте карты зомби для каждой зоны появления в одном и том же порядке (по часовой стрелке).

• Зомби появляются согласно наивысшему уровню опасности среди всех выживших.

• Закончились фигурки зомби определённого типа? Берите те, что остались. Затем появляется отродье. Если отродье уже есть на игровом поле, оно получает дополнительный ход.

• Если на игровом поле появляется отродье, активируйте все зоны появления отродья. В них появляются зомби, если игроки ещё не пропустили эти зоны на шаге появления зомби.

3

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

• Переверните жетон шума стороной «Бах!» вверх. Если он уже лежит стороной «Бах!» вверх, он перемещается в зону, где больше всего выживших.

• Жетон первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Если несколько целей имеют одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, какую из них уничтожить первой.



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО УРОНА, ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ	ОЧКИ АДРЕНАЛИНА ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ
1	Толстяк / отродье	1	2/3	1/5
2	Ходок	1	1	1
3	Бегун	2	1	1